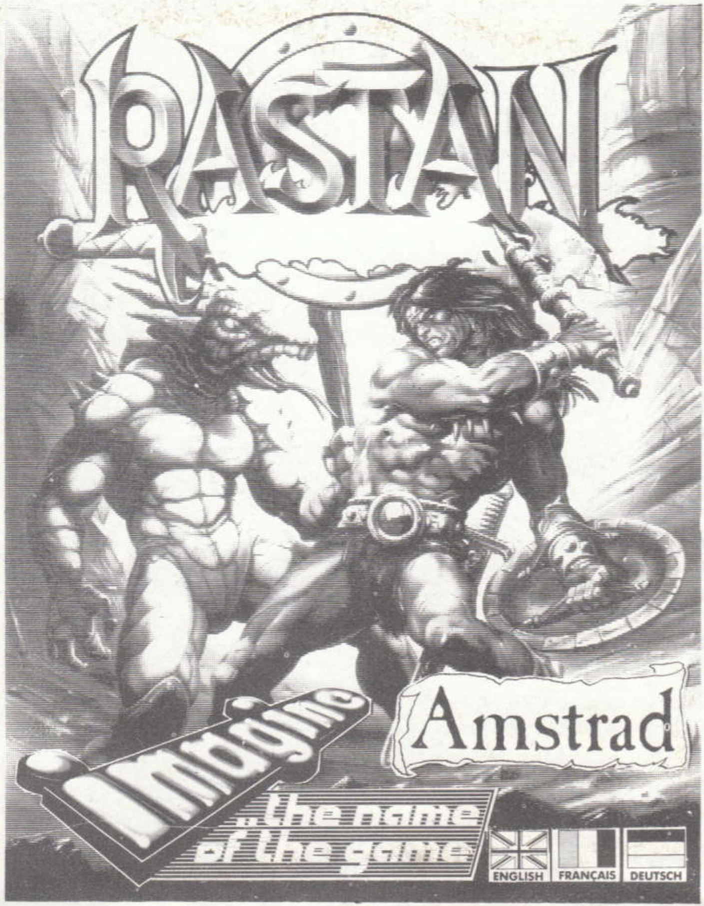

RASTAN
Imagine
..the name of the game
Amstrad
ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH

# RASTAN

The top Taito coin-op is brought to life on your home micro. Thrill to the real arcade feel as you are plunged in the world of Maranna inhabited by a hardy race of barbarians. King of this race is Rastan, an adventurer, a warrior, a man pure of heart and rich in spirit.

The evil wizard, Karg, thwarted by Rastan in his attempts to overthrow the throne has opened the portals of hells and unleashed a variety of beasts and demons upon Maranna. Only one man has proved himself true enough to confront the hordes; the king himself – Rastan. His task . . . to fight his way through the countries of his continent, killing beasts and demons in order to reach the far-off land of the wizard and the final confrontation with Karg himself, in his deadliest guise, as the soul-sucking dragon.

Will he succeed? . . . its up to you.

# LOADING

## CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press enter key. Then type RUN" and press ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

## CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

## DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

NOTE: On a 464 or 664 computer, the program loads each new section off tape/disk. On a 6128 or 464/664 with memory expansion the program loads all of the sections in at once.

# CONTROLS

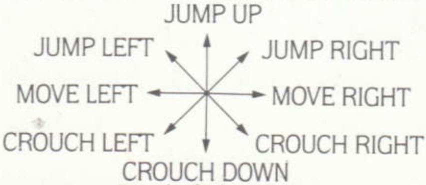
The game is controlled by joystick in port 1 and three function keys.

## CPC 664 and 6128 FUNCTION KEYS

F7 – Jump left high
F8 – Jump up high
F9 – Jump right high

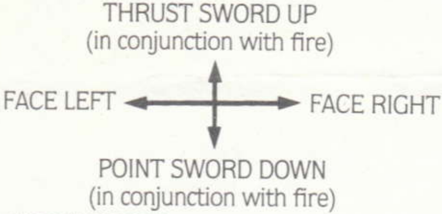
The joystick controls cause the following effects in these circumstances.

### WHILST ON THE GROUND



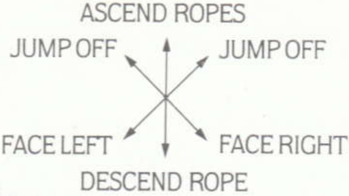

FIRE – Use current weapon in facing direction

### WHILST JUMPING/FALLING




FIRE – Use current weapon

## WHILST CLIMBING A ROPE




# PLAYING

Proceed through all six levels reducing your enemies to sword fodder.
Along the way collecting more powerful weapons. Some of your enemies may carry the following useful or dangerous items.

| | |
|---|---|
| SHIELD | – Reduces damage |
| MANTLE | – Reduces damage by half |
| ARMOUR | – Stops all damage for a limited time |
| MEDICINE | – Replenishes energy |
| POISON | – Depletes energy |
| RAM'S HEAD | – Totally replenishes energy |
| JEWELS | – Bonus points |
| RING | – Weapon speed up |
| NECKLACE | – Doubles points |
| ROD | – ??Mystery?? |

Each level has a powerful adversary to be defeated at the end before you can progress.

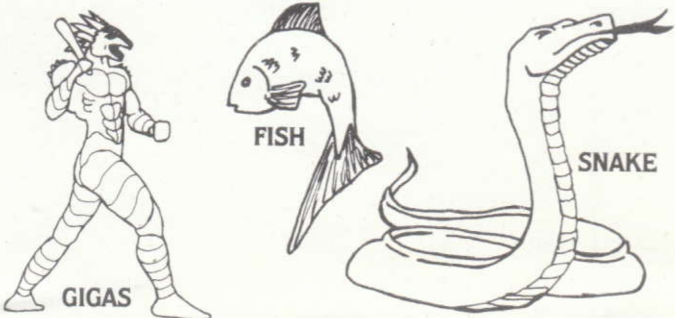
Rastan can increase the power of his weapons and utilise mysterious powers, the discovery of which will aid your survival and help you complete your heroic quest.

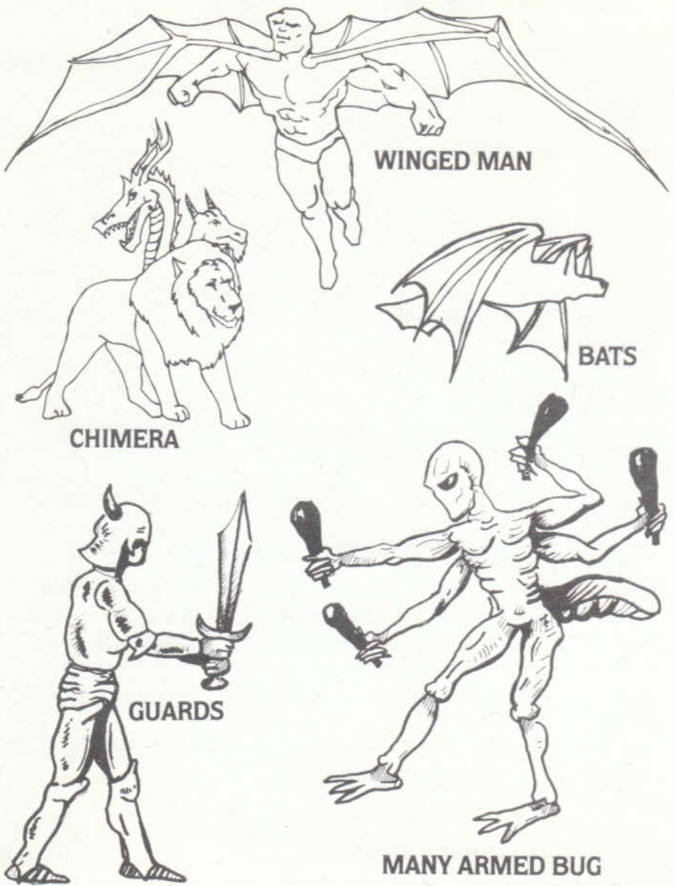
# STATUS and SCORING

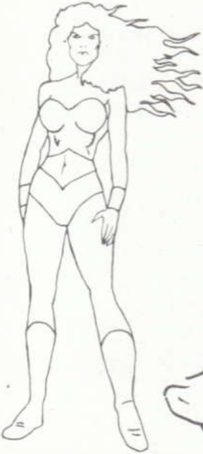
Points are awarded for killing demons with your weapon and also by picking up bonus objects left by demons.
Your strength is indicated by the bar at the bottom left of the screen in the panel. Extra abilities and protection are indicated by the icons to the right of the strength panel, these are:

SH!ELD – Reduces enemy damage
MANTLE – Halves enermy damage
ARMOUR – Stops all enemy damage
RING – Increases weapon spread
NECKLACE – Doubles your score
ROD – ???

The number of lives remaining is indicated by the sword icons along the bottom of the screen. Rastan can also pick up medicine, which will increase his strength and poison, which will decrease it. A bonus life is awarded at the end of every level.




WINGED MAN
BATS
CHIMERA
GUARDS
MANY ARMED BUG



**SERPENT LADY**



**WIZARDS**



**SKELETON**

There are also special enemies that gain points of 10,000 to 50,000 points and protaganitst which gain mystery points.

# HINTS AND TIPS

- * Collect all weapons.
- * Learn the attack pattern of different demons.
- * Practice the timing of the ropes.
- * Learn to control all aspects of Rastan's movement especially jumping and hitting on the move.
- * If you fall in the lava keep jumping and swinging until you get out.

# RASTAN



This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.
IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:
**MR. YATES, IMAGINE SOFTWARE, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.**

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you, at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

# CREDITS

Written by Brian Beuken
Graphics by Paul Windett
Music by David Whittaker
Technical assistance by Tiny Williams
Produced by D.C. Ward



Programmed for the Commodore by Imagine Software.
Export outside Europe prohibited.

# RASTAN

Un des plus grands succès de Taito est maintenant disponible en version pour micro-ordinateur. Goûtez au frisson dé l'aventure en vous plongeant dans le monde de Maranna, habité par une race de barbares farouches. Leur roi, Rastan est un aventurier, un guerrier, un homme au coeur pur et à l'esprit fécond.

Le mauvais sorcier Karg, dont les plans visant à renverser le trône ont été déjouées par Rastan, a ouvert les portes de l'enfer et lancé sur Maranna toutes sortes de bêtes féroces et de démons. Un seul homme a été de taille à affronter ces hordes: le roi en personne, Rastan. Sa tâche . . . se frayer un passage à travers les pays de son continent en combattant et tuant les bêtes féroces et les démons afin de parvenir à la terre lointaine du sorcier. Là, dans un combat final, il affrontera Karg lui-même sous son apparence la plus redoutable: le dragon dévoreur d'âme.

Triomphera-t-il ? . . . tout dépend de vous.

# CHARGEMENT

## CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @ ).

## CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |Tape puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

## DISQUETTE

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le

haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

## TOUCHES DE FONCTION

F7 — Saut en hauteur gauche
F8 — Saut en hauteur
F9 — Saut en hauteur droite

## ATTENTION

Sur les ordinateurs 464 ou 664, le programme charge chaque nouvelle section à partir de la cassette/du disque. Sur les ordinateurs 6128 ou 464/664 disposant d'une extension mémoire, le programme charge toutes les sections en une seule fois.

### ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

**QWERTY**



**AZERTY**



**EXEMPLE**

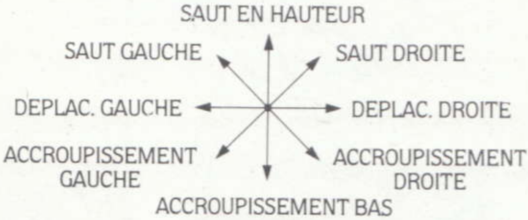
Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

# COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier branché au Port 1 ou trois touches de fonction.

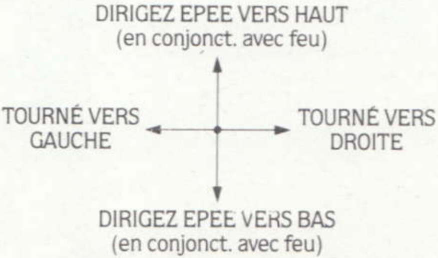
Les commandes du levier provoquent les effets suivants en fonction des circonstances figurant ci-dessous.

## QUAND VOUS ETES SUR LE SOL



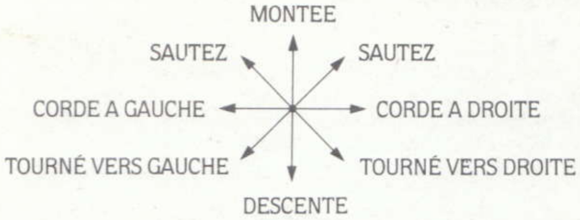

FEU — Utilisez l'arme du moment dans la direction dans laquelle elle est pointée.

## QUAND VOUS SAUTEZ/TOMBEZ




FEU — Utilisez l'arme du moment.

## QUAND VOUS GRIMPEZ A UNE CORDE




FEU — Utilisez l'arme du moment dans la direction dans laquelle elle est pointée.

# COMMENT JOUER

Parcourez les six niveaux en réduisant vos ennemis en bouillie. Sur votre chemin, vous collectez des armes plus puissantes mais certains de vos ennemis peuvent également être munis des objets suivants qui se révèleront utiles ou dangereux.

| | |
|---|---|
| BOUCLIER | — Limite les dégâts |
| MANTEAU | — Limite les dégâts de moitié |
| ARMURE | — Empêche tout dégâts pendant une durée limitée. |
| MEDICAMENT | — Permet de refaire le plein d'énergie |
| POISON | — Réduit l'énergie |
| MOUTON DORE | — Permet de refaire un plein total d'énergie |
| BIJOUX | — Points de bonus |
| ANNEAU | — Fonctionnement accéléré de l'arme |
| COLLIER | — Double les points |
| CANNE | — ??Mystère?? |

A la fin de chaque niveau il faut vaincre un puissant adversaire avant de pouvoir progresser.

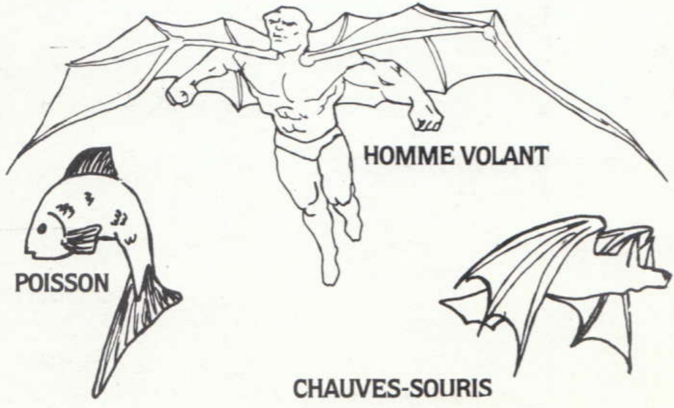
Rastan peut augmenter la puissance de ses armes et il utilise de mystérieux pouvoirs dont la découverte aidera à votre survie et vous permettra d'aller jusqu'au bout de votre quête héroique.

# STATUT ET SCORE

Vous obtiendrez des points en tuant les démons avec votre arme et également en prenant les objets de bonus laissés par les démons. Votre force est indiquée par une barre dans le panneau situé en bas et à gauche de l'écran. Les icônes suivantes qui se trouvent à droite du panneau vous doteront d'une protection ou de pouvoirs supplémentaires:

BOUCLIER — limite les dégâts infligés par l'ennemi.
MANTEAU — limite de moitié les dégâts infligés par l'ennemi.
ARMURE — rend invulnérable.
ANNEAU — fonctionnement accéléré de l'arme
COLLIER — Double votre score.
CANNE — ??Mystère??

Le nombre de vies restantes est indiqué par les icônes en forme d'épée placées le long du bas de l'écran. Rastan peut également saisir le médicament qui augmentera sa force et le poison qui la fera diminuer. Une vie de bonus est accordée à la fin de chaque niveau.

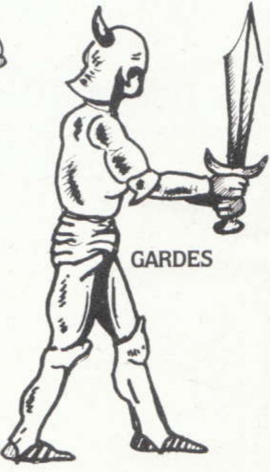


BANDE DE SCARABÉES ARMÉS

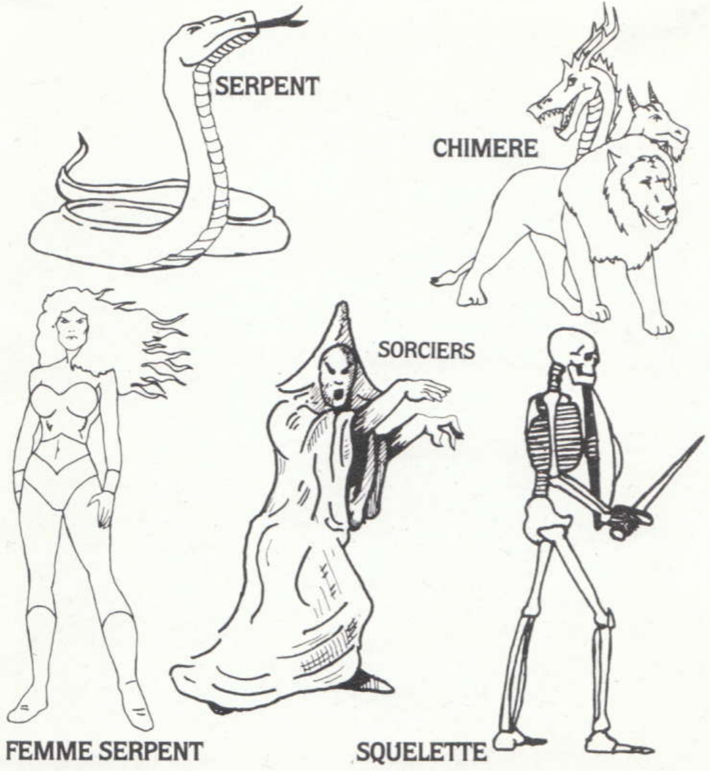




GEANTS



GARDES




Il y a aussi des ennemis spéciaux qui font gagner entre 10.000 et 50.000 points et des protagonistes qui permettent de gagner un nombre de points surprise.

# CONSEILS UTILES

Rassemblez toutes les armes.
Apprenez à reconnaître le schéma type des attaques des différent démons.
Entrainez-vous à utiliser les cordes en temps limité.
Apprenez à contrôler tous les aspects des mouvements de Rastan surtout quand il saute et frappe dans son élan.
Si vous tombez dans la lave, continuez à sauter et à vous balancer jusqu'à ce que vous en sortiez.

# RASTAN



# GENERIQUE

Programmé par Brian Beuken.
Graphique de Paul Windett.
Musique de David Wittaker.
Assistance technique de Tiny Williams.

# RASTAN

Das tolle Taito Videospiel — jetzt auf Deinem Heimmicro. Laß Dich vom echten Arcade-Gefühl mitreißen. Du betrittst die Maranna-Welt, bewohnt von einer zähen Barbarenrasse. Ihr König ist Rastan, ein Abenteurer, ein Krieger, ein Mann mit reinem Herzen und reichem Geist.
Karg, der böse Zauberer, wurde von Rastan daran gehindert, sich zum König zu machen. Dafür hat er jetzt die Pforten der Hölle geöffnet und eine Menge Biester und Dämonen gegen Maranna losgelassen. Es gibt nur einen Mann, der es mit den Horden aufnehmen kann — Rastan, der König selbst. Seine Aufgabe . . . sich einen Weg durch die Länder seines Kontinentes zu erkämpfen und dabei die Biester und Dämonen zu töten, um das entfernte Land des Zauberers zu erreichen und Karg schließlich zu stellen, welcher ihm in seiner gefährlichsten Verkleidung entgegentritt: als seelensaugender Drache.
Ob es ihm gelingt? . . . Es hängt von Dir ab.

# LADEN

## CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste
(Das | Symbol erhaltst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst.)

## CPC 664 und 6128

Schließe einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benützer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

## DISKETTE

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe |DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN" DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

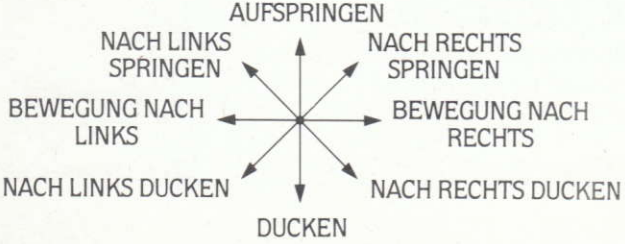
## ANMERKUNG

Bei dem Computer 464 bzw. 664 wird jeder neue Programmabschnitt von der Cassette/Diskette geladen. Bei den Typen 6128 bzw. 464/664 mit erweitertem Speicher werden alle Abschnitte des Programms auf einmal geladen.

# STEUERUNGEN

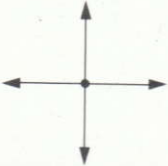
Das Spiel wird mit dem Joystick und drei Functionstasten in Port 1 gesteuert.
Je nach den Umständen hat die Joystick-Steuerung die folgenden Effekte:

### AUF DEM BODEN



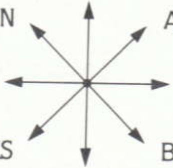

FIRE — Benutzen der momentanen Waffe in Blickrichtung

## BEIM SPRINGEN/FALLEN




FIRE — Benutzen der momentanen Waffe

## BEIM TAUKLETTERN




FIRE — Benutzen der momentanen Waffe in Blickrichtung.

## FUNKTIONSTASTEN

F7 — nach oben links hochspringen
F8 — nach oben hochspringen
F9 — nach oben rechts hochspringen

# DAS SPIEL

Geh durch alle sechs Stufen und mach Deine Feinde zu Schwertfutter.

Dabei kannst Du auch noch stärkere Waffen erringen. Einige Deiner Feinde könnten die folgenden brauchbaren oder gefährlichen Dinge auf sich tragen:

| | |
|---|---|
| SCHILD | — Reduziert den Schaden |
| UMHANG | — Reduziert den Schaden um die Hälfte |
| RÜSTUNG | — Verhindert jeglichen Schaden für begränzte Zeit |
| MEDIZIN | — Füllt Energie nach |
| GIFT | — Verringert Energie |
| WITTERKOPF | — Füllt Energie ganz auf |
| JUWELEN | — Bonuspunkte |
| RING | — Größere Waffengeschwindigkeit |
| HALSKETTE | — Verdoppelt Punkte |
| STANGE | — ??Rätsel?? |

Auf jeder Stufe mußt Du zum Schluß einen mächtigen Gegner besiegen, bevor Du weiterfahren kannst.

Rastan kann seine Waffen verstärken und geheimnisvolle Kräfte einsetzen; wenn Du diese entdeckst, vergrößern sich Deine Chancen, zu überleben und Deine Heldenmission zu erfüllen.

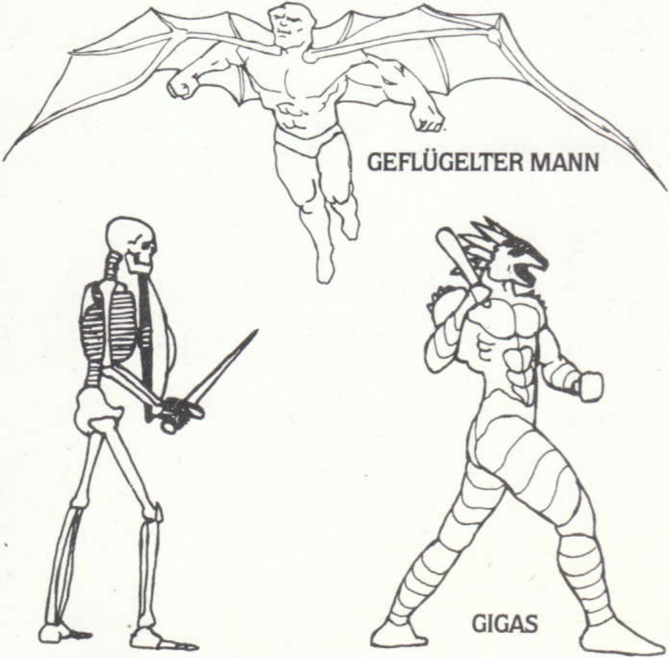
# STATUS UND PUNKTEGEWINN

Du erhälst Punkte, wenn Du einen Dämon mit Deiner Waffe tötest und darüber hinaus, wenn Du zurückgelassene Bonusobjekte einsammelst. Deine Energievorräte werden unten links auf der Tafel des Bildschirms in einem Strahl angezeigt. Besondere Fähigkeiten und Dinge zum Schutz werden anhand von Ikonen rechts neben der Energieanzeigetafel angezeigt. Diese sind wie folgt:

| | |
|---|---|
| SCHILD | — Reduziert den Schaden |
| UMHANG | — Reduziert den Schaden um die Hälfte |
| RÜSTUNG | — Verhindert jeglichen Schaden durch den Feind |
| RING | — Größere Waffengeschwindigkeit |

HALSKETTE — Verdopplung der Punkte
STANGE — ??Rätsel??

Die Anzahl der verbleibenden Leben wird durch Schwertikonen unten auf dem Bildschirm angezeigt. Rastan kann außerdem Medizin aufnehmen, die seine Energie erhöhen wird, bzw. Gift, das seine Energie vermindern wird. Am Ende jedes Spielabschnitts gibt es ein Bonusleben.



SKELETT



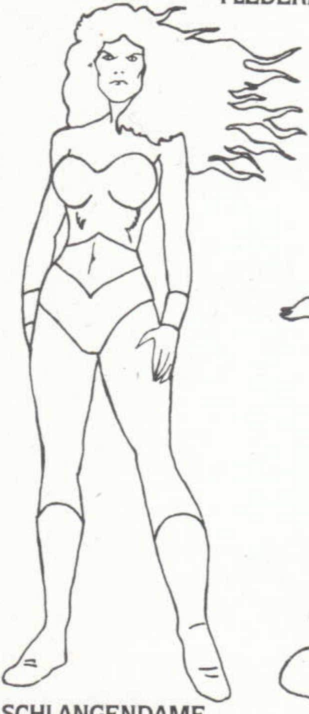
FLEDERMÄUSE



CHIMERA



SCHLANGE



SCHLANGENDAME

VIELARMIGER KÄFER



WÄCHTER



ZAUBERER



FISCH



Es gibt auch spezielle Feinde, die zwischen 10.000 und 50.000 Punkten wert sind, und Gegner, für welche Du Rätselpunkte erhältst.

## SPIELTIPS

Sammel alle Waffen ein
Erlerne die speziellen Angriffstaktiken verschiedener Dämonen
Übe gutes Timing an den schwingenden Taus
Lerne, alle Aspekte der Bewegungen von Rastan unter Kontrolle zu halten, besonders die Bewegungen beim Sprung und beim Zuschlagen
Wenn Du in die Lava fällst, hör nicht, auf weiterzuspringen und auf den Taus zu schwingen, bis Du Dich aus der Lava befreit hast.

## RASTAN



## HERAUSGEBER

Programm von Brian Beuken
Grafik von Paul Windett
Musik von David Wittaker
Technische Beratung von Tiny Williams
Produziert von D.C. Ward